P R O D U Z I N D O E M A L T O N Í V E L

AULA 1

COMUNIDADE DE ÁUDIO ANDRE SALATA

Aula 1 – Produzindo em Alto Nível

Introdução ao Desafio Produzindo em Alto Nível

A ideia principal do Desafio é você entender como criar uma música desde o princípio, logo você terá uma etapa inicial que é a criação, uma etapa que engloba a ideia principal de sua música, iniciando por uma bateria, que desde o começo você pode aplicar técnicas de mixagem para que ela soe bem. Além da bateria, engloba também síntese sonora e, dependendo do estilo musical, envolve a criação de uma harmonia, melodia e bassline.

A outra etapa importante, é você fazer com que essa ideia principal vire uma "história", ou seja, será o momento de criar o arranjo de sua música e realizar automações para intensificar determinados momentos dela.

Todo esse processo você pode realizar fazendo a mixagem de cada elemento que for inserido, pois o processo de timbragem envolve mixagem, mas saiba que dentro desses 7 dias de desafio, haverá 1 dia em que terá uma aula e um PDF focado em mixagem avançada. Será um momento em que você fará algo que já está bom, ficar melhor ainda.

Para que você se sinta mais confiante no que está lendo, saiba que o conteúdo é ensinado por um professor certificado pela Ableton, portanto, aproveite ao máximo esse conteúdo gratuito.

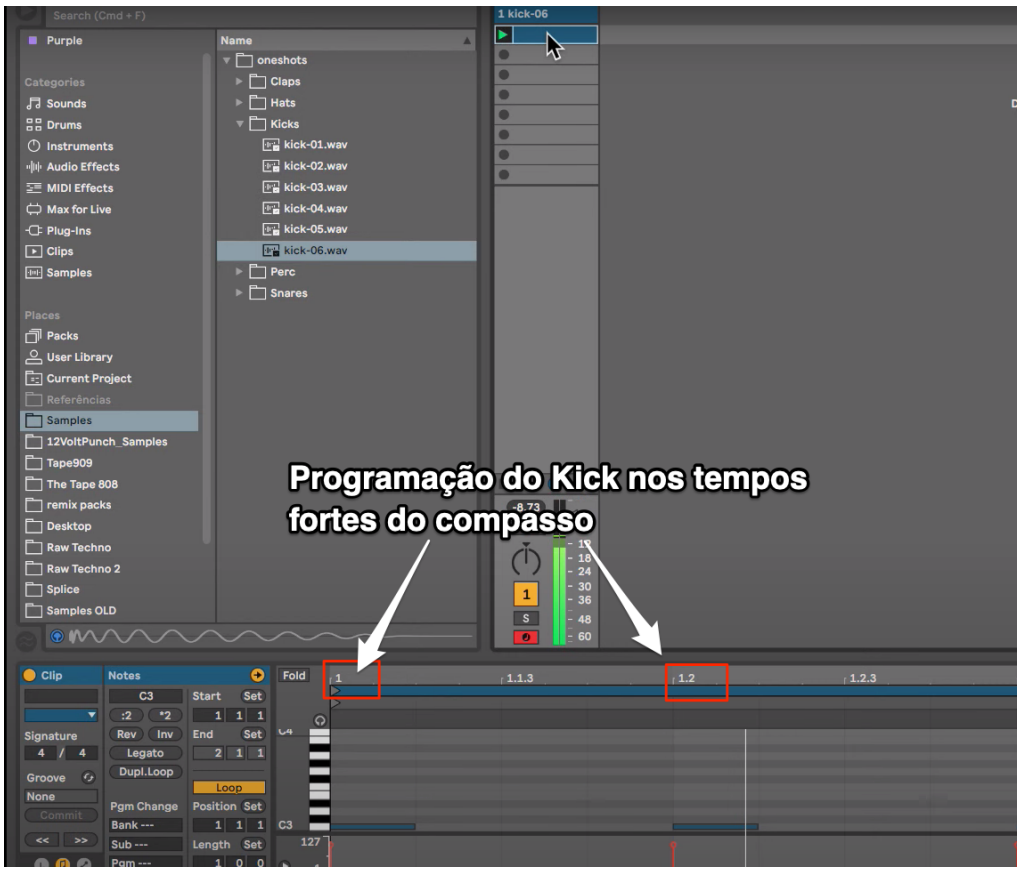
Andre Salata

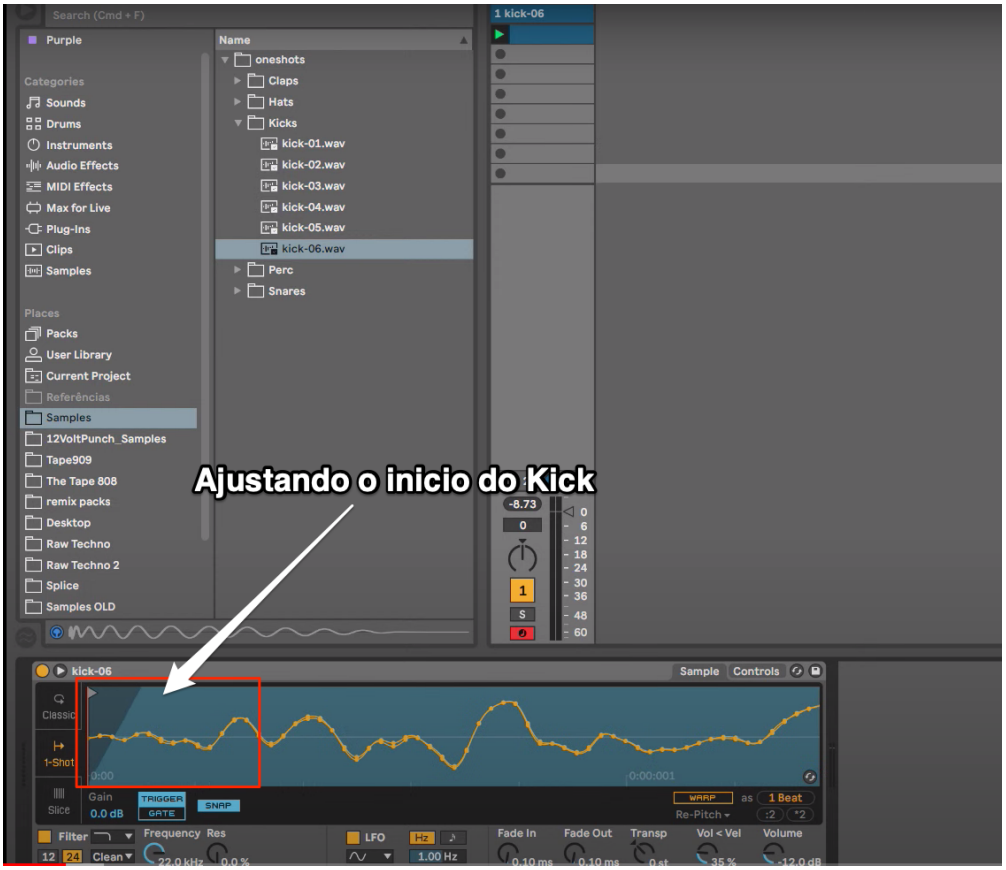
Ableton Certified Trainer

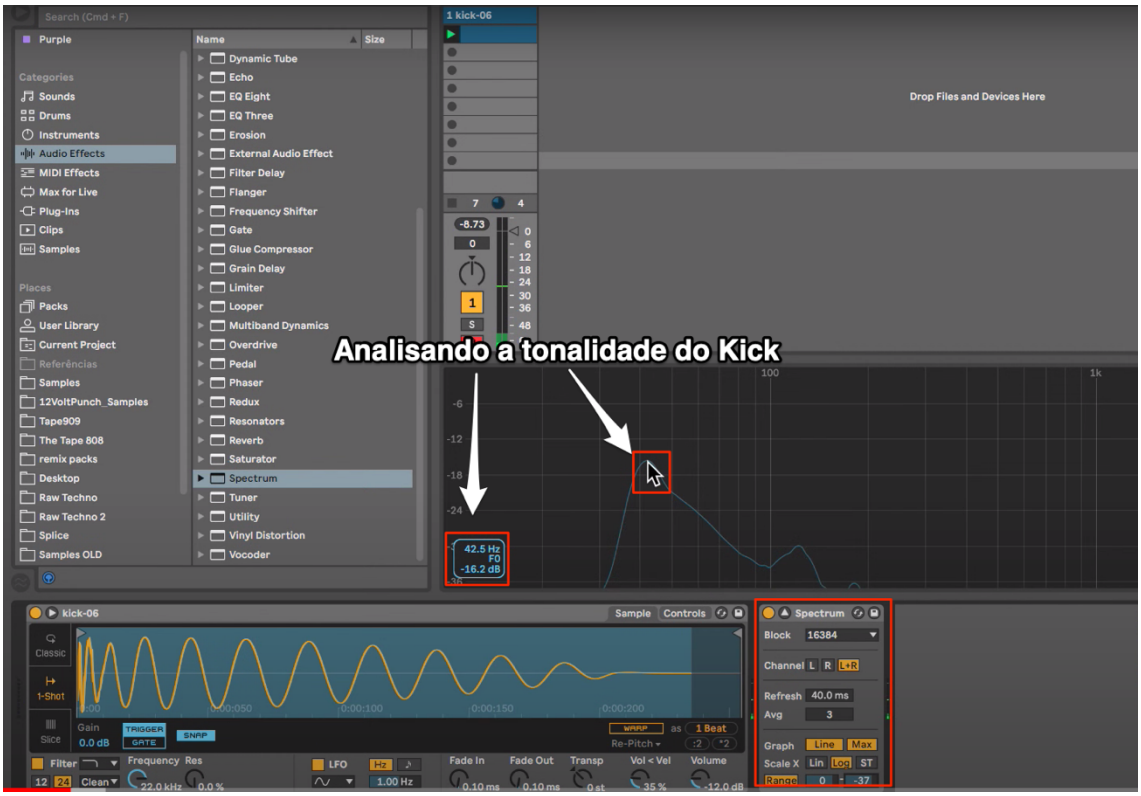
Criando o Kick de sua música

Caso você não tenha um Pack de Samples para fazer uso, você pode baixar o Pack que está sendo utilizado no desafio. Link: https://click.andresalata.com/noR

A maioria das músicas eletrônicas iniciam pelo kick, logo você pode escolher dentre alguns kicks que você tenha, e nesse momento inicial você não precisa se preocupar com a tonalidade dele. Se um timbre te agrada, parta desse. Para que você tenha um som de kick potente, além de fazer a programação correta no MIDI, você primeiro analisa se o kick tem sua onda sonora iniciando exatamente em seu começo dentro do Simpler, e analise também a tonalidade de seu kick depois de escolhê-lo.

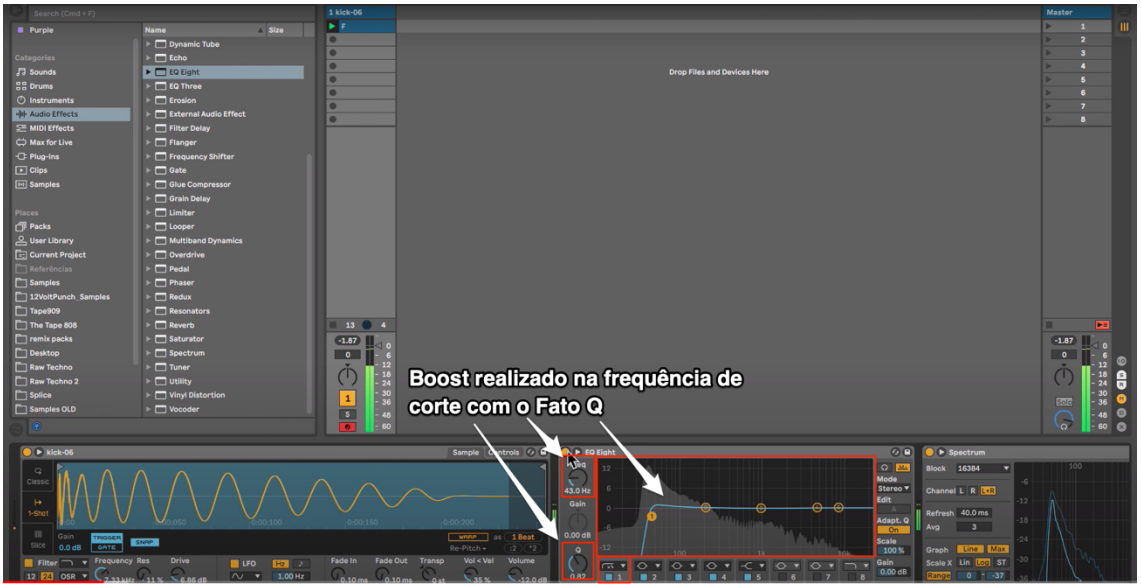



Ajustando o inicio do Kick


Analisando a tonalidade do Kick

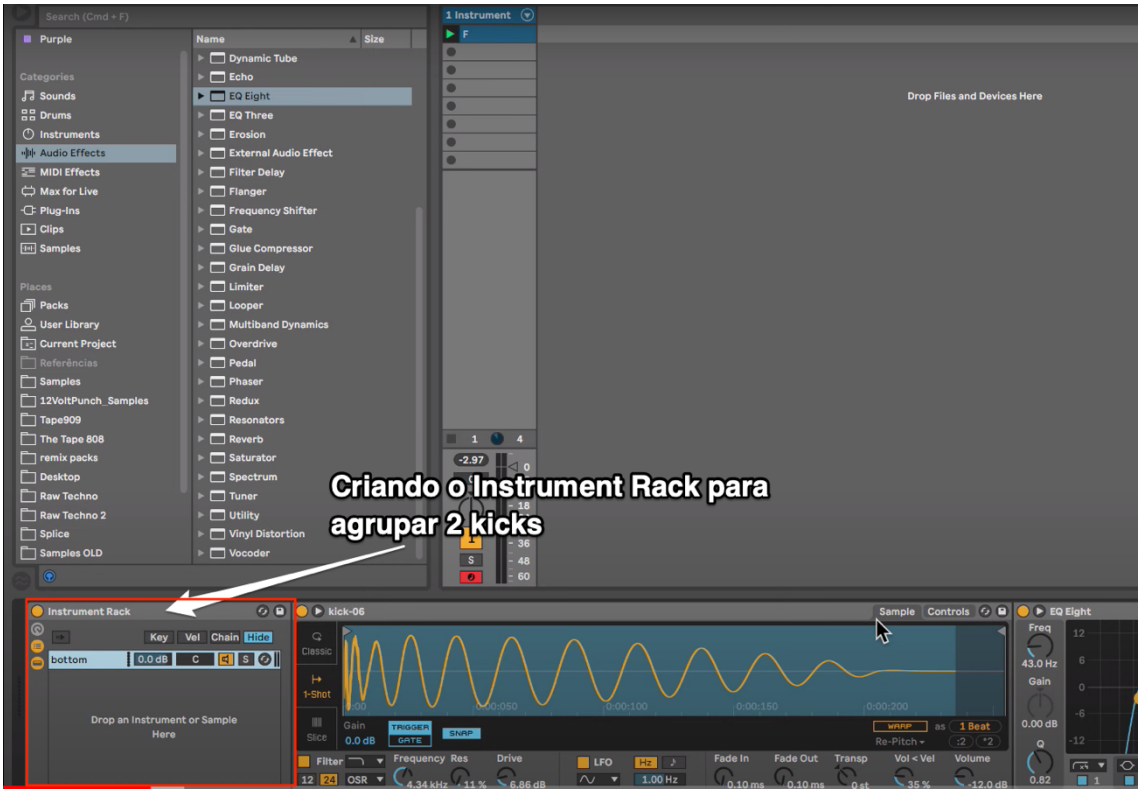
O Kick pode estar bom em seu som original, mas é possível que você o deixe melhor ainda. Caso você use o Live, dentro do Simpler você pode filtrá-lo e utilizar um dos modos de Drive existentes. Isso fará com que seu kick soe forte e moldado.

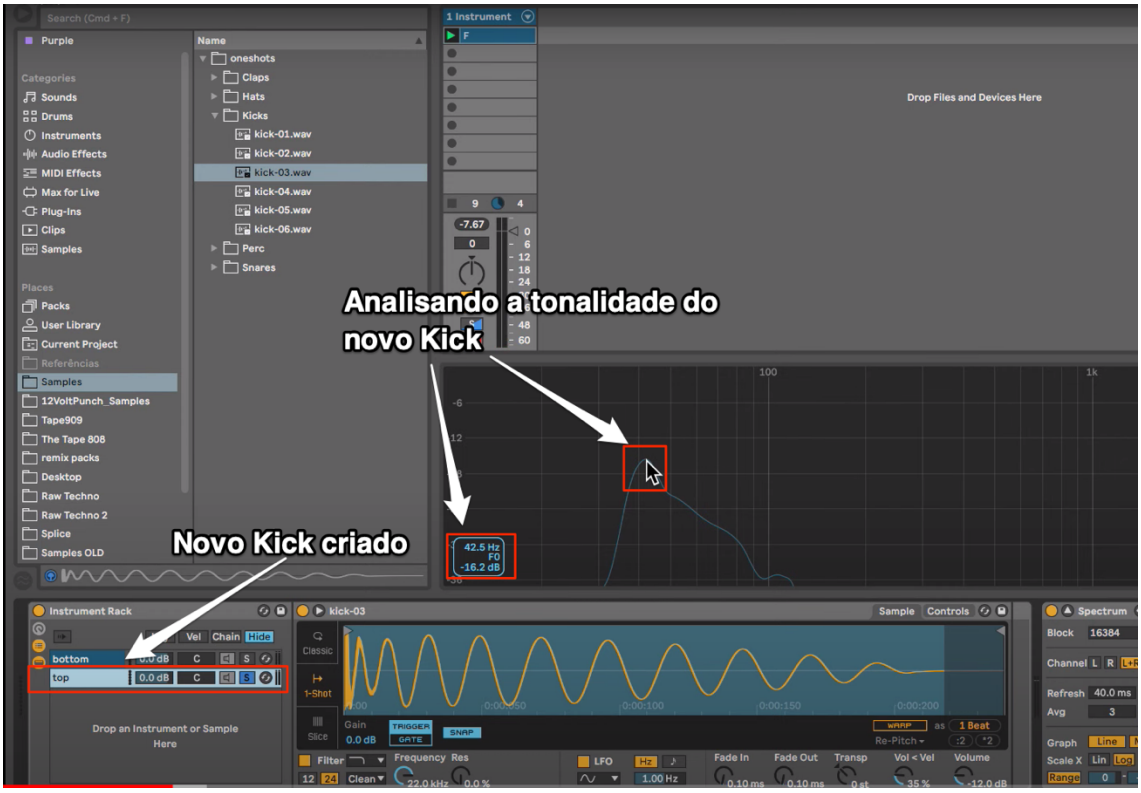
Depois de trazer uma maior pressão para seu Kick, será necessário utilizar o equalizador para limpar o subgrave excessivo que esse processo anterior pode gerar, e essa limpeza fará com que seu kick fique mais “Tight”, com uma sensação de “apertado e potente”, e você pode utilizar uma técnica que poucos produtores fazem em seus kicks: corte o sub na frequência da tonalidade de seu Kick, ou seja, neste exemplo o Kick se apresenta em Fá, que é 43hz, logo o corte será feito nesse número com o Slope em 12dB/oct ou até mais. Precisa fazer o teste, depois de testar, você deve aumentar o valor do "Fator Q" nessa frequência. Isso fará seu Kick ficar mais Tight. Veja o exemplo a seguir:

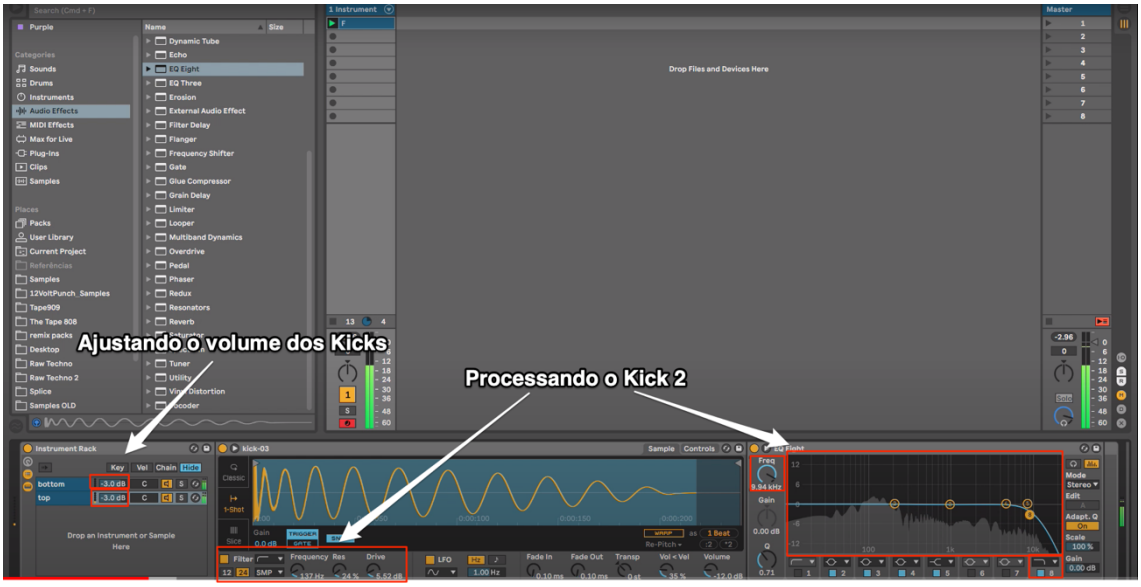


No exemplo do processamento acima a ideia foi deixar o Kick com menos médio agudo e agudo, ou seja, bem filtrado, pois a ideia é utilizar outro Kick para fazer um Layer (camada), uma técnica que consiste em utilizar a região sub e grave de um Kick e utilizar a região média aguda e aguda de outro, assim, ao somar o som dos dois Kicks, você terá um som único de Kick. Porém, é importante que ambos estejam na mesma tonalidade, ou seja, nesse exemplo o novo Kick também precisa estar em Fá.

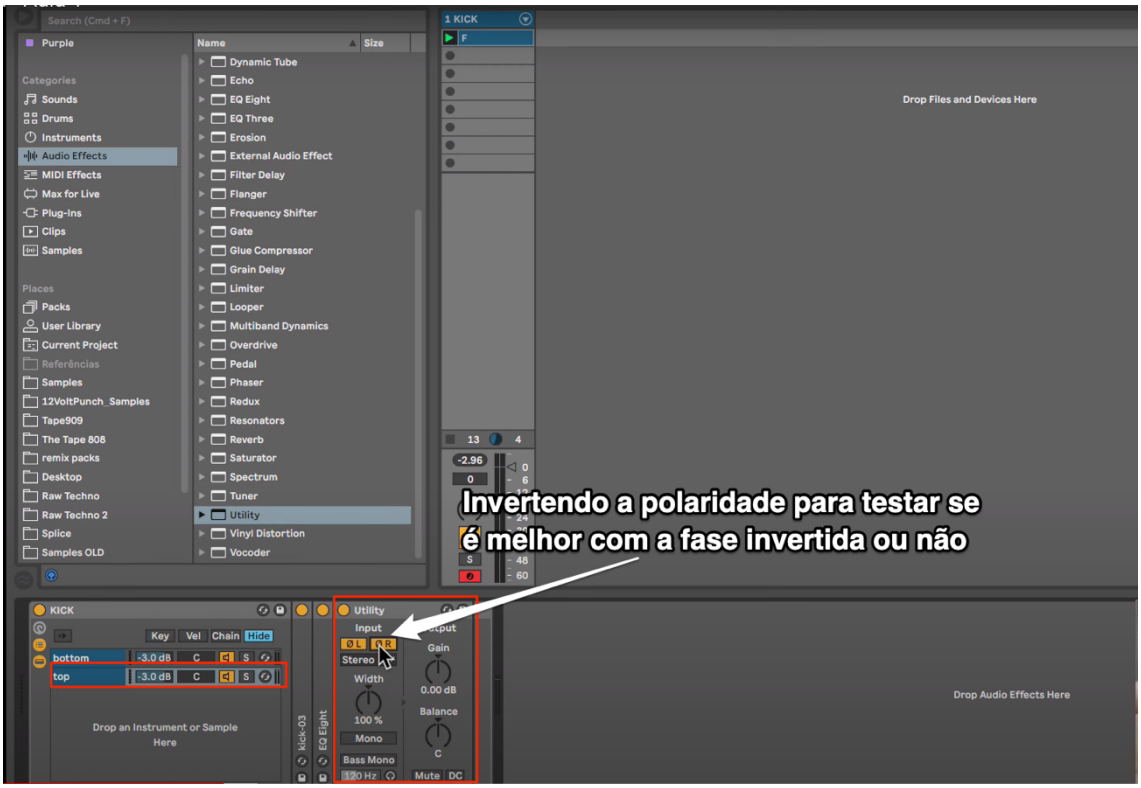
Para esse processo, caso você use o Live, você pode criar um “Instrument Rack” para ter os dois kicks dentro do mesmo instrumento, assim bastará você escolher outro kick que tenha médio agudo e agudo para se somar com o Kick anterior. Não esqueça de checar se está na mesma tonalidade e de processá-lo utilizando o filtro do Simpler. Caso queira você pode usar outros plug-ins se desejar, cada caso será um caso e dependerá de gosto. Veja um exemplo do passo a passo a seguir:


Criando o Instrument Rack para agrupar 2 kicks


Analisando a tonalidade do novo Kick
Novo Kick criado

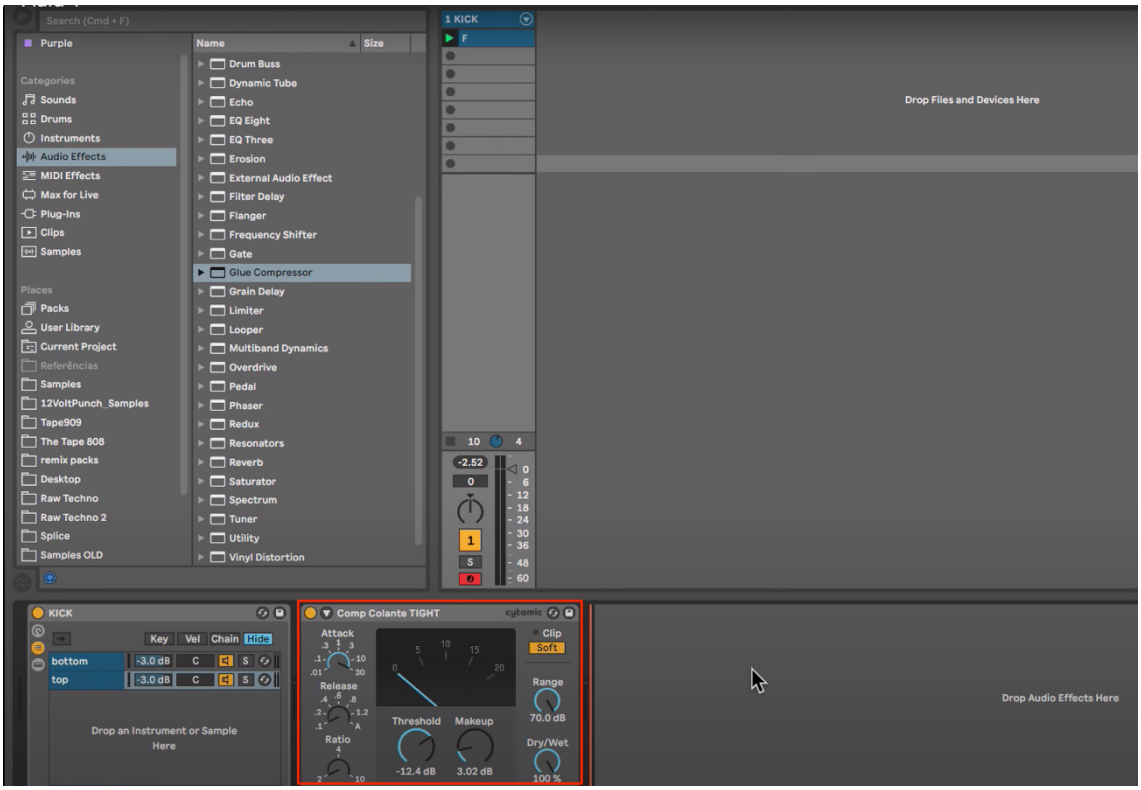


Depois de processar os kicks, você pode testar inverter a polaridade de um dos kicks e sacar se seu kick soará muito melhor que antes ou não. Para isso, caso você utilize o Live, você pode fazer isso com o Utility. Esse processo irá inverter a polaridade da onda sonora nos canais L e R, processo que também tem o nome de inversão de fase.



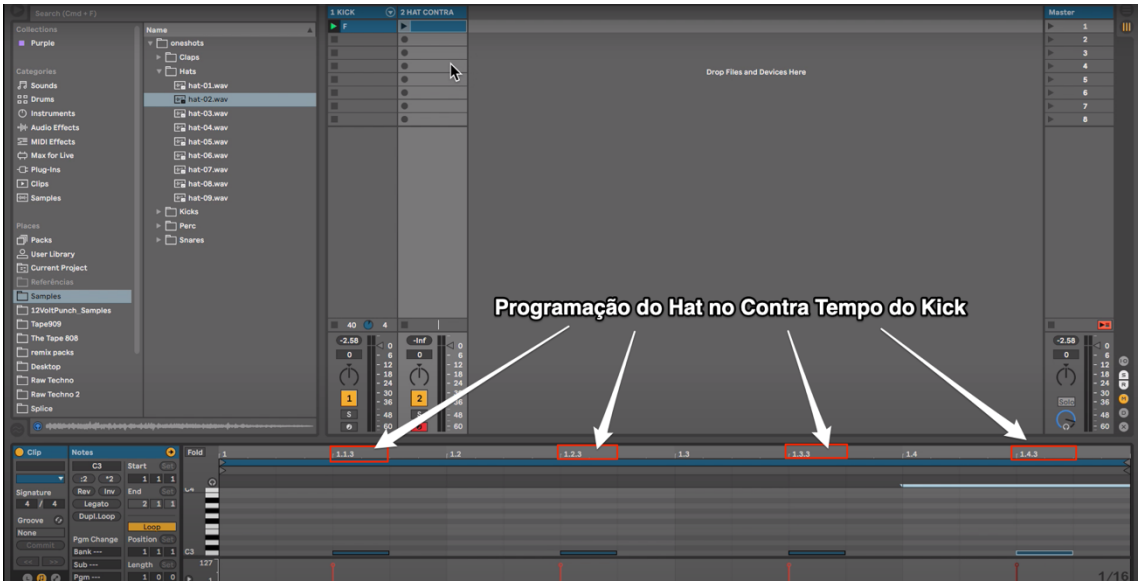
Caso você utilize outra DAW para produzir, saiba que esse processo de criar o Instrument Rack é semelhante a criar 2 canais e ter um kick em cada canal sendo processado individualmente, onde depois você pode processá-los em um grupo, inclusive, nesse momento de processar em grupo, é importante que você utilize um compressor para trazer a sensação de “cola” para seus Kicks. Isso fará seu Layer soar mais encaixado e resultar em

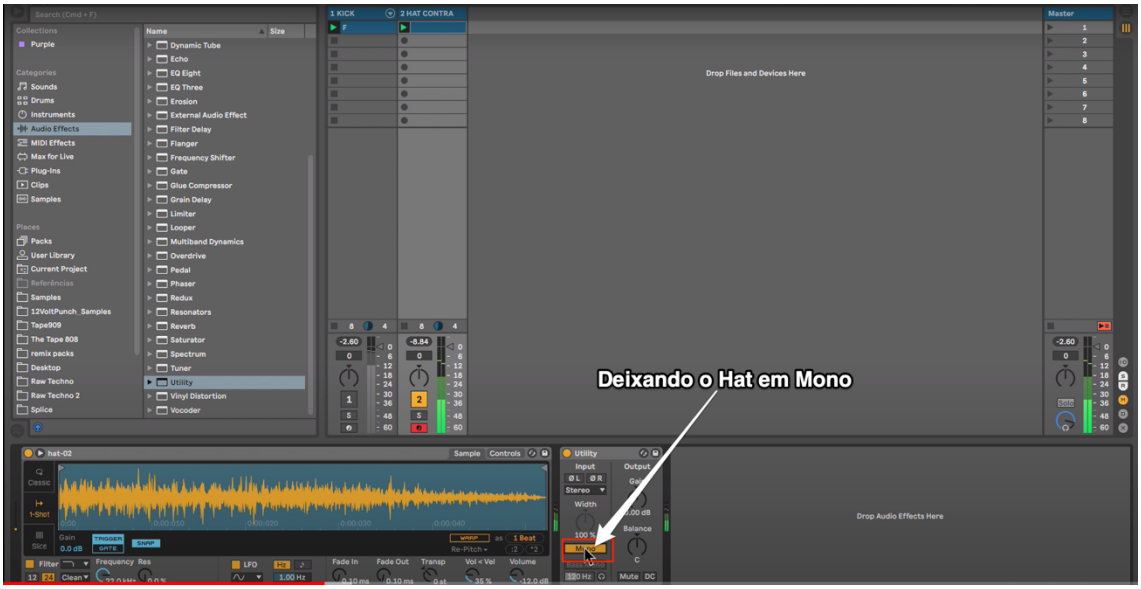
um Kick potente, Tight. Caso você use o Live, pode utilizar o Glue Compressor para essa ocasião, e depois desse processo é importante que você analise se seu kick está soando bem em mono, pois às vezes ele pode ter um stereo mal feito que gera problemas em mono. O kick ter stereo é algo moderno, desde que seja bem feito e que as regiões graves estejam em mono. Veja um exemplo abaixo:



Construindo e Processando o Hats

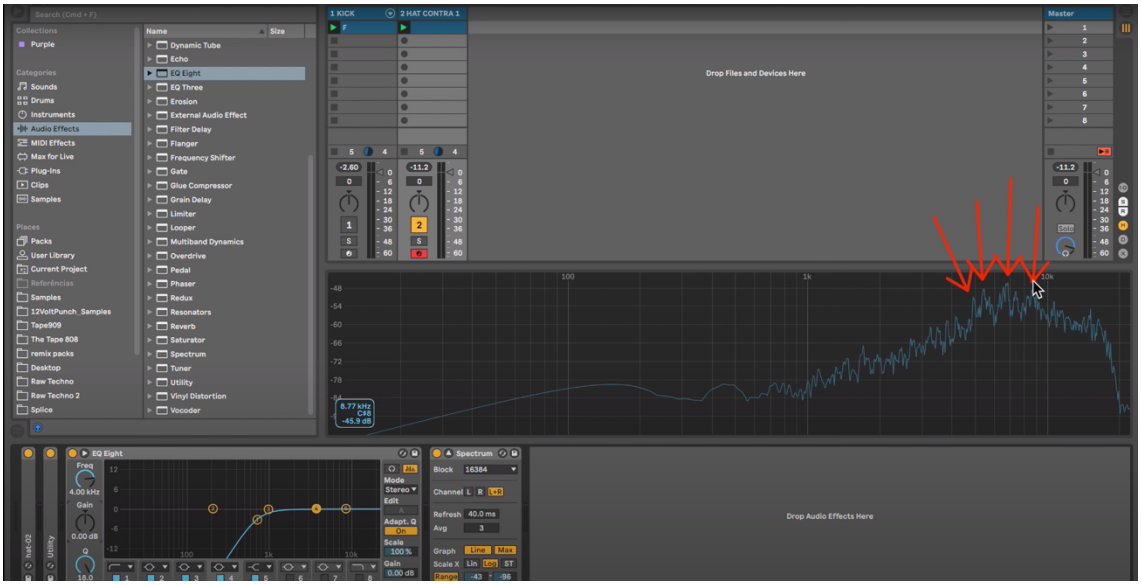
Para que todos os elementos de sua bateria fiquem bons em mono e stereo, é importante que você faça a construção e o processamento de todos eles em mono. Após essa etapa você pensa em como abri-los no stereo. Isso facilitará que sua bateria tenha stereo monocompatível. Sabendo disso, faça a programação padrão de seu Hat no contratempo e force-o a ficar em mono com o Utility caso você use o Live, Caso não, você pode utilizar o bx_solo da Plugin Alliance para esse processo, que é gratuito para baixar.



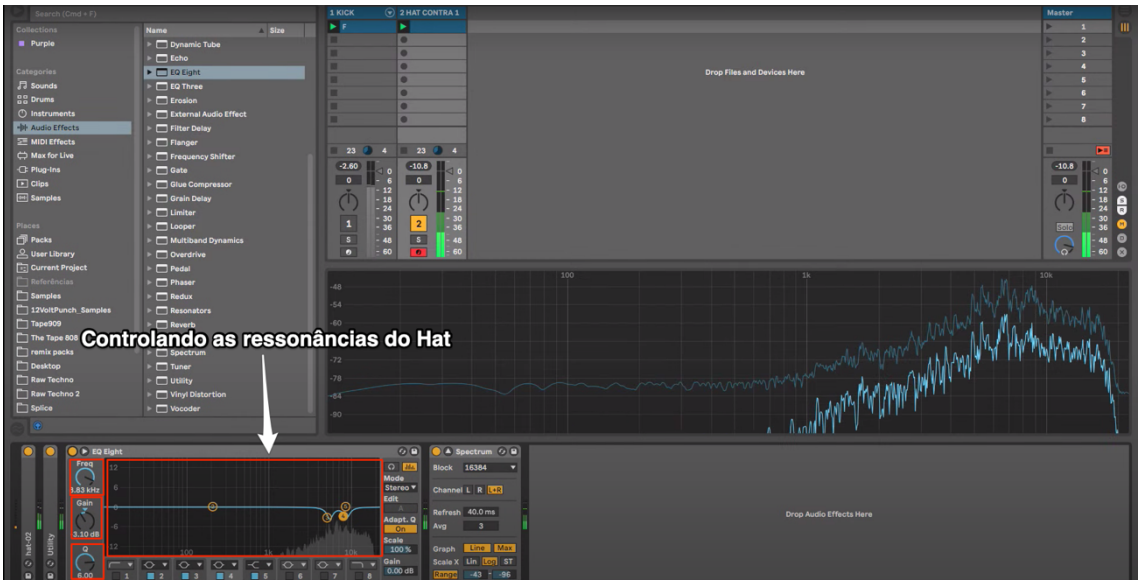


Saiba que todo Hat contém ressonância, frequências especificas, geralmente agudas, que soam muito mais altas do que as outras e fazem com que o timbre fique “irritante”, mas existem formas de conter essas ressonâncias e se ter um timbre limpo e confortável.

A primeira coisa que você precisa saber para controlar essas ressonâncias, é identificá-las. Para isso, você precisará de um analisador de espectro de alta resolução para enxergar as frequências que podem ser irritantes. Geralmente elas se apresentam de forma bem exagerada na visualização, veja um exemplo abaixo:

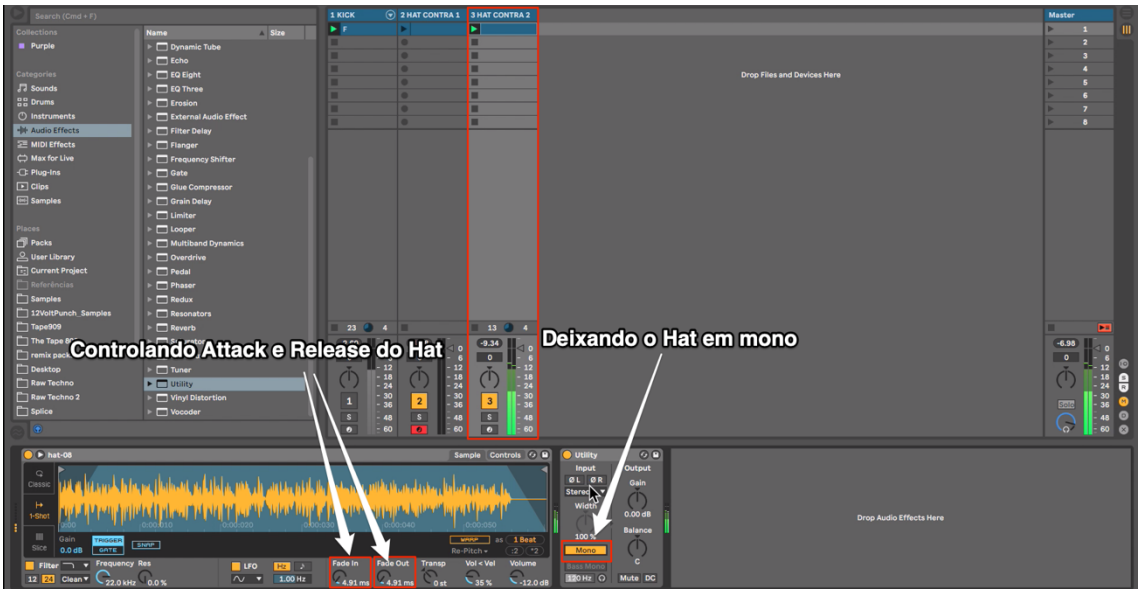


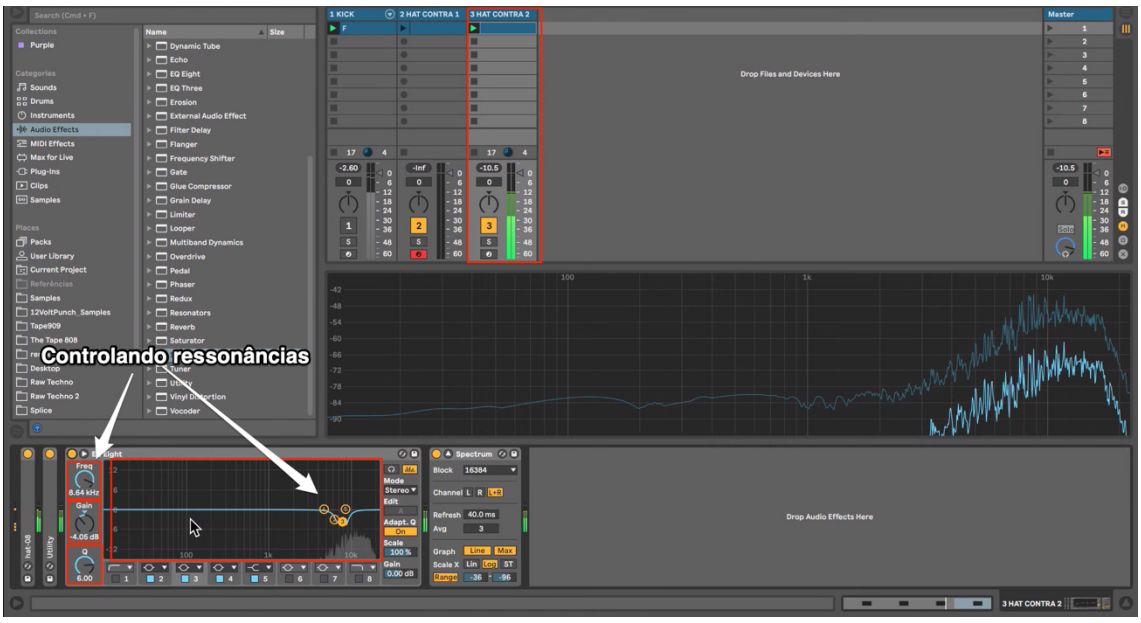
Para tratá-las, você deve passar o mouse por cima de seu pico para identificar quais são as frequências irritantes e digitar o valor da frequência no equalizador para atenuá-las, ou seja, depois você pode tirar de 3dB a 4dB com o Fator Q em mais ou menos 6. Isso fará o seu Hat ficar mais limpo e confortável, mas se limite a reduzir no máximo 3 picos do hat, pois além disso você pode acabar estragando o timbre e é mais interessante escolher outro Sample para trabalhar do que se matar em um Sample problemático.



Depois de tratar um hat, você pode copiar seu clip e criar outro hat realizando o mesmo ritmo para complementar esse primeiro e fazer o mesmo processo.

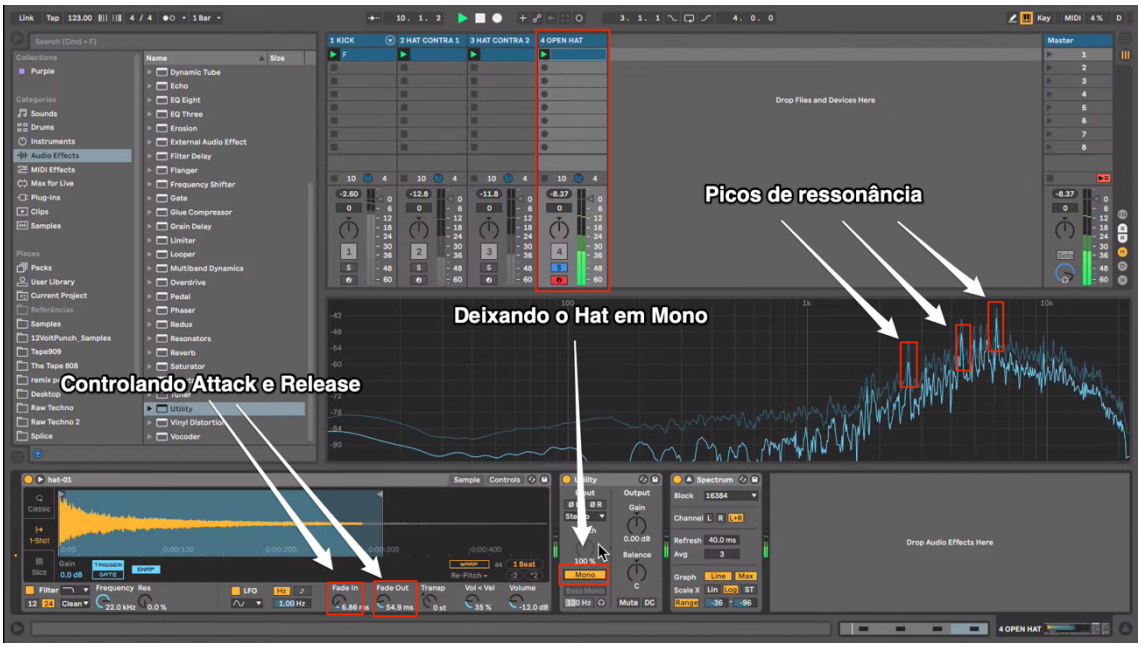
Saiba que é importante fazer esse processo em todos os Hats, pois no momento em que todos eles tocarem juntos, ao somar as frequências agudas, se todos eles tiverem frequências pontudas, pode fazer sua bateria ficar muito ardida e irritante na região dos agudos, por isso é importante controlar essas ressonâncias e ter uma bateria macia e gostosa de se ouvir. Veja o exemplo abaixo da criação do Hat Contra 2 e seu processamento:



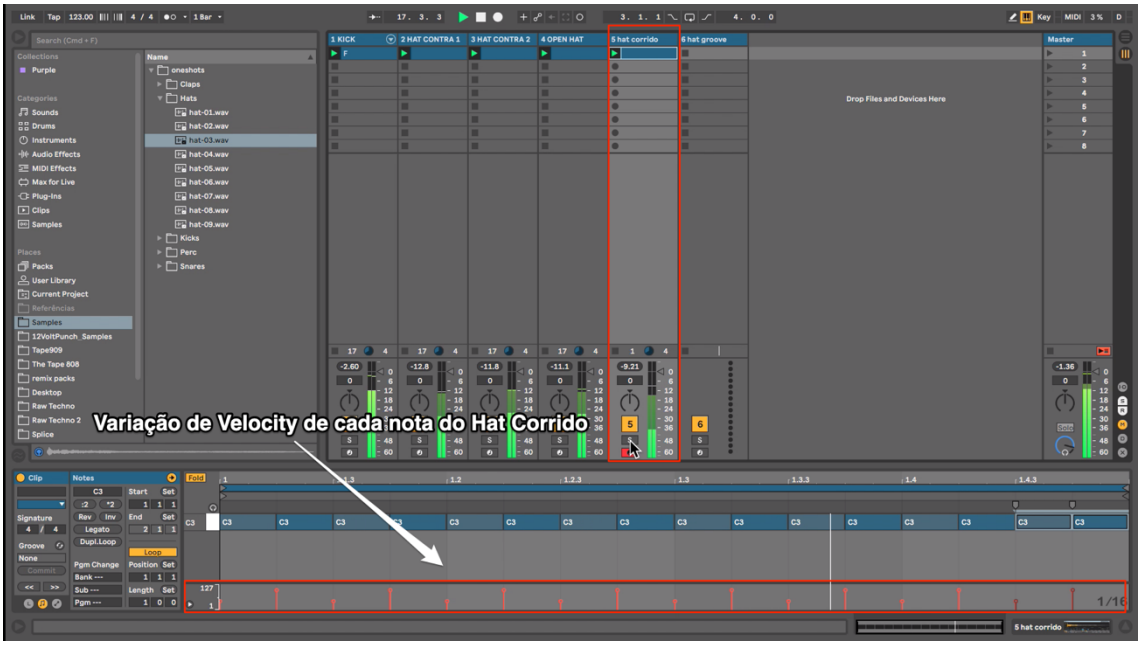


Depois de ter dois Closed Hats tocando o mesmo ritmo e soando confortável quando somado suas frequências, você pode partir para colocar um terceiro Hat também tocando o mesmo ritmo, porém, esse Hat pode ser do tipo Open, que também deve passar pelo mesmo processo: ficar em Mono, passar por uma limpeza de ressonâncias e graves para

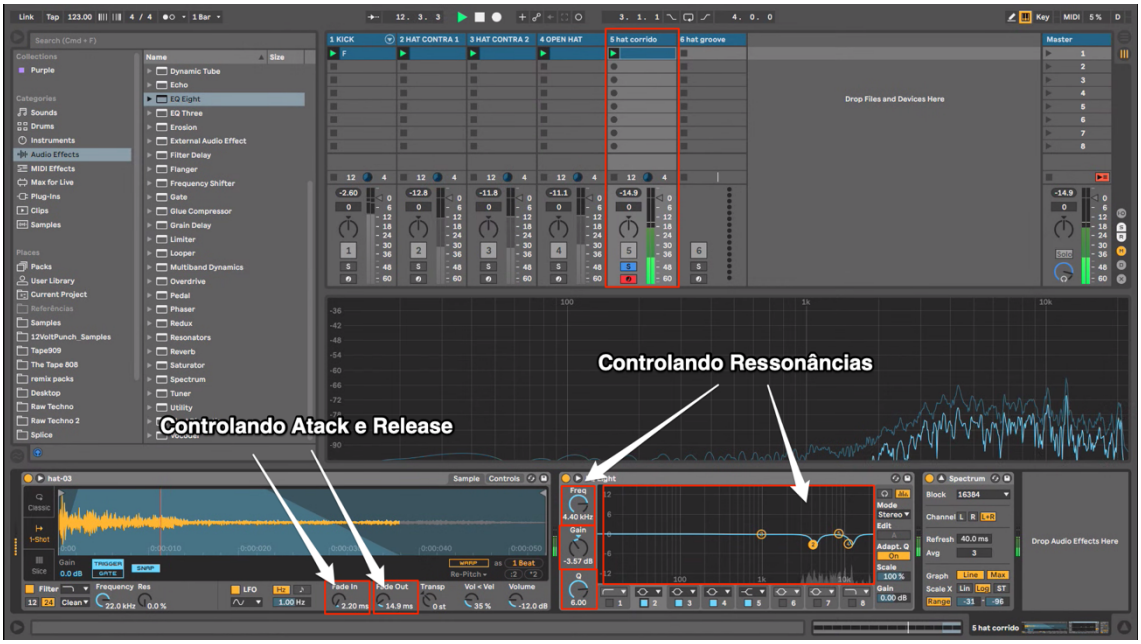
que soe bem, inclusive, abaixo você verá um exemplo de que contém picos de ressonância bem claros para identificação:



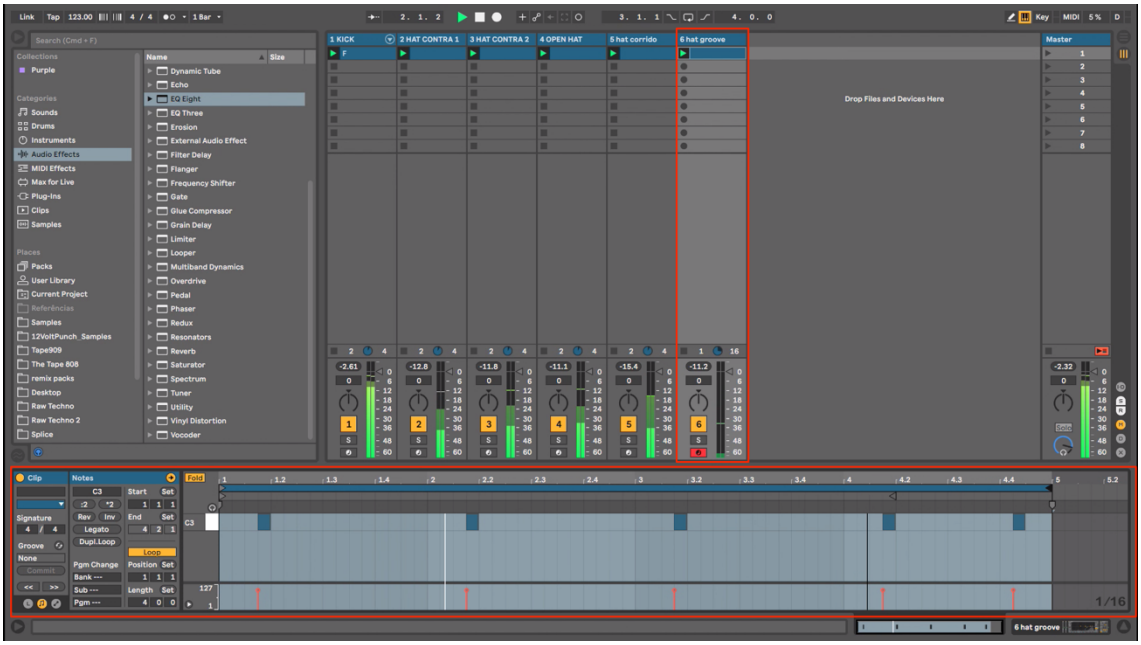
Para enriquecer sua bateria, você pode criar também algum tipo de Hat Corrido, com variação de Velocity entre cada nota do ritmo. Veja um exemplo abaixo.



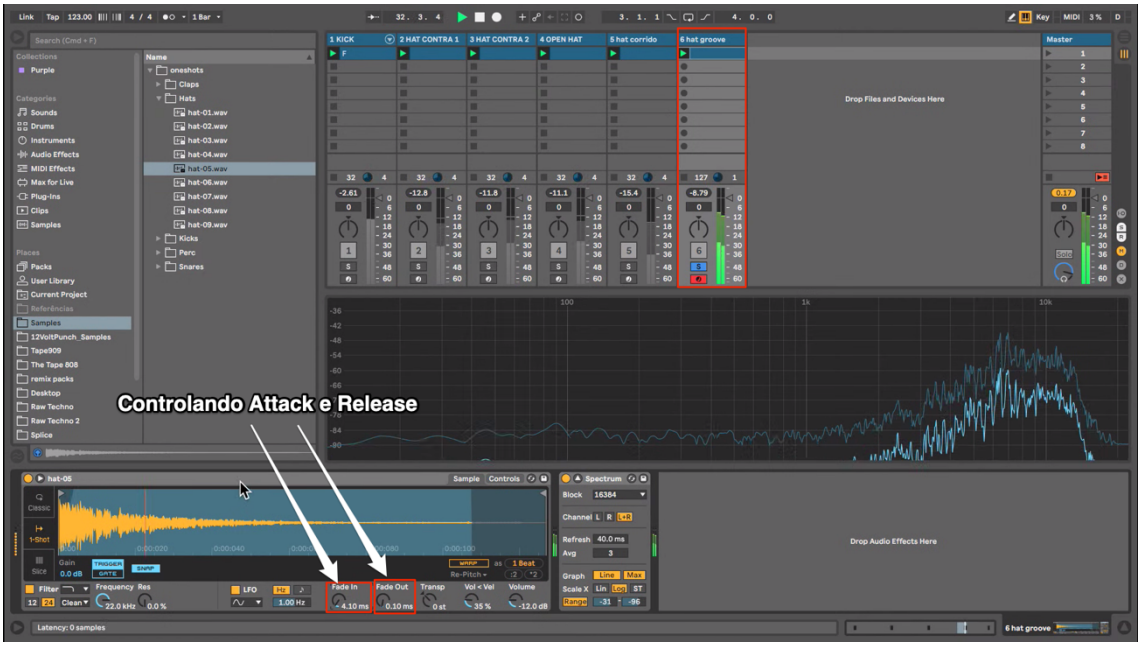
Analise também o que o timbre necessita de tratamento para que ele fique interessante em seu projeto e soe bem quando tocar junto com os outros, como por exemplo, controlar o transiente de Attack e Release, deixá-lo em Mono e fazer limpeza de ressonâncias se for o caso. Veja um exemplo abaixo:

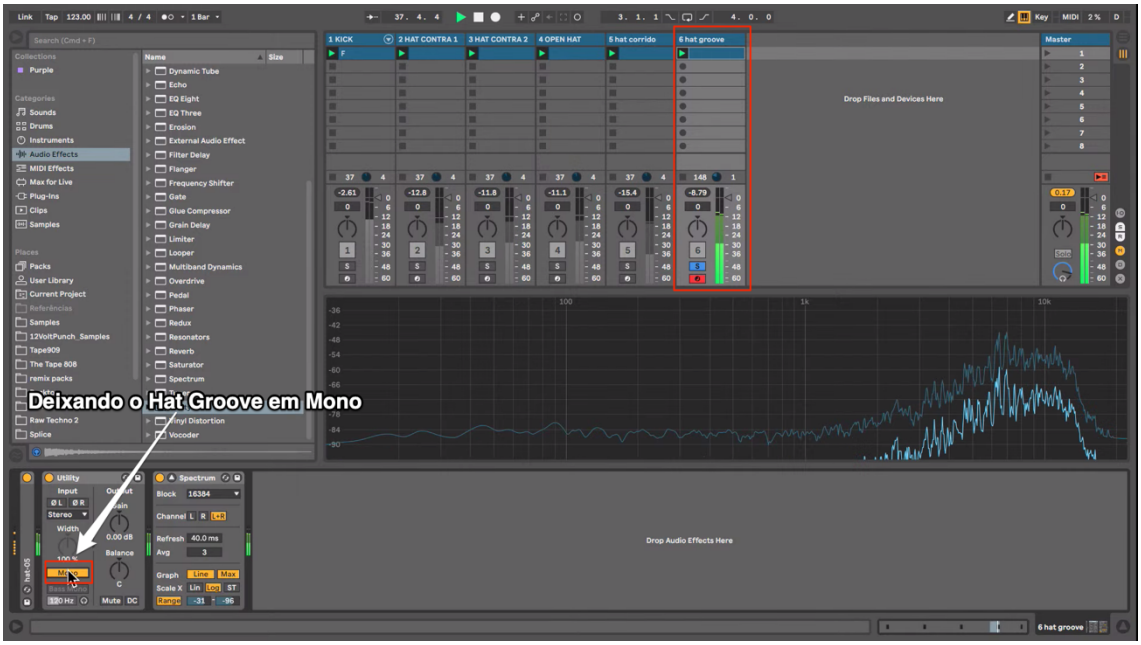


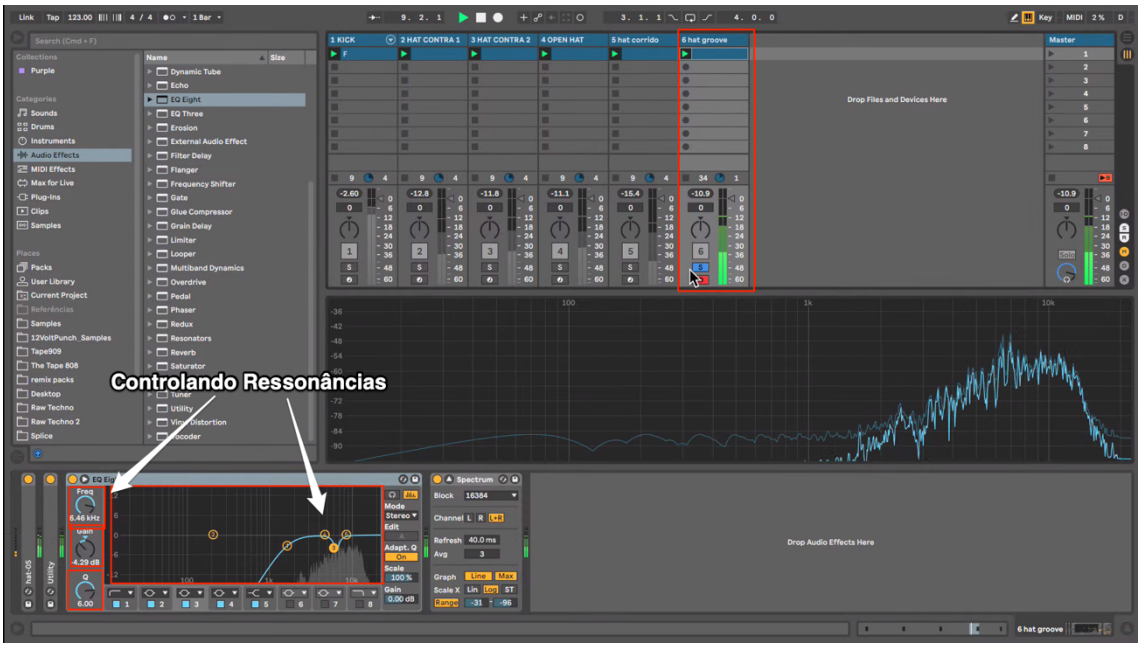
Além desses Hats anteriores que são a base da bateria, você pode pensar em criar hats para trazer um Groove diferenciado, como colocar algum que toque apenas em alguns momentos. Veja um exemplo de programação a seguir:



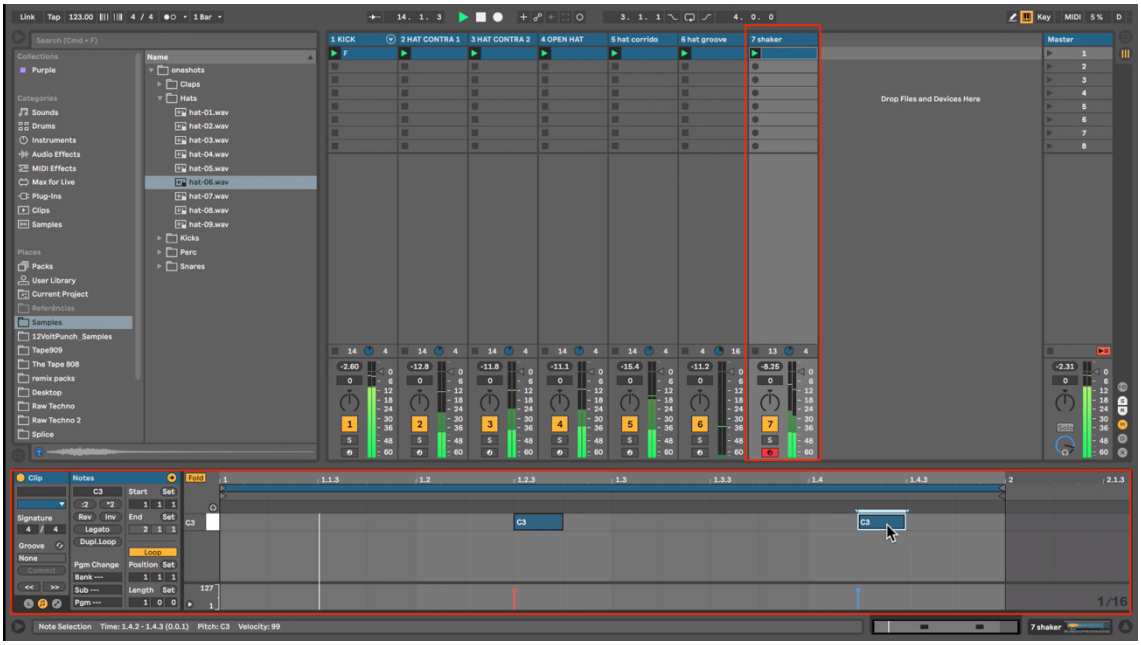
Depois de decidir a programação, você deve fazer o mesmo tratamento como nos anteriores, controlar o transiente de Attack e Release, se o timbre não estiver em Mono, colocá-lo em Mono, lembrando que você verá como abrir no stereo ao final desse PDF, e claro, não esqueça de fazer a limpeza necessária no elemento, cortar graves desnecessários, controlar as ressonâncias, etc. Veja um exemplo abaixo:





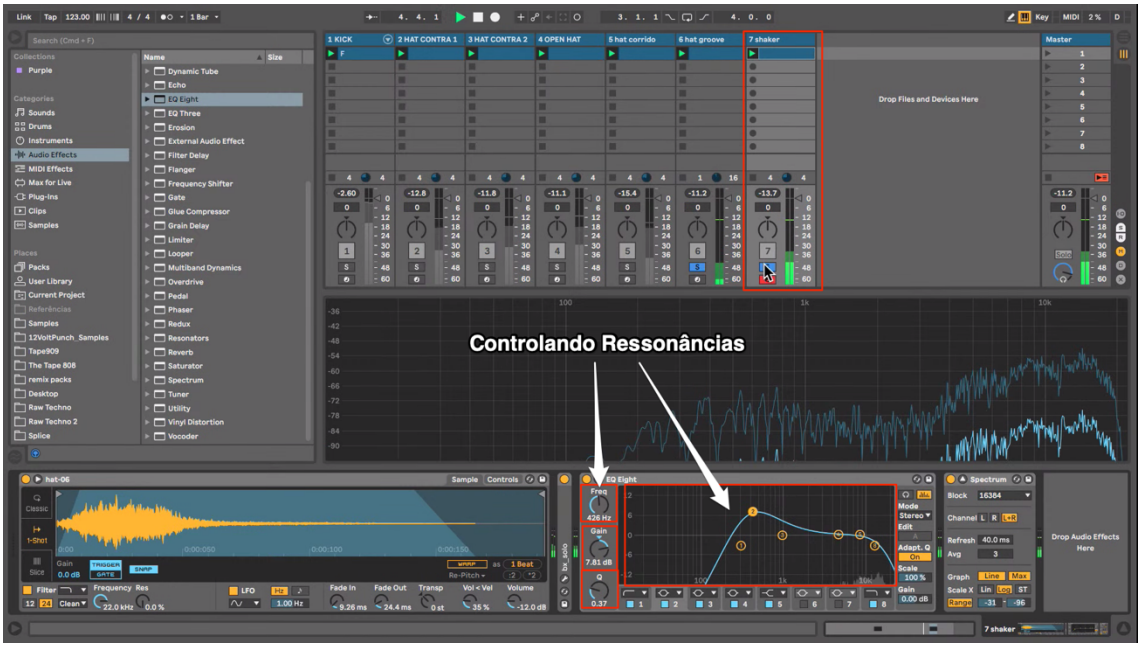


Para dar continuidade no elemento que dará um groove diferente, você pode adicionar também um shaker para complementar esse groove, como uma espécie de “pergunta e resposta” com elementos de percussão. Veja um exemplo de programação para o Shaker a seguir:



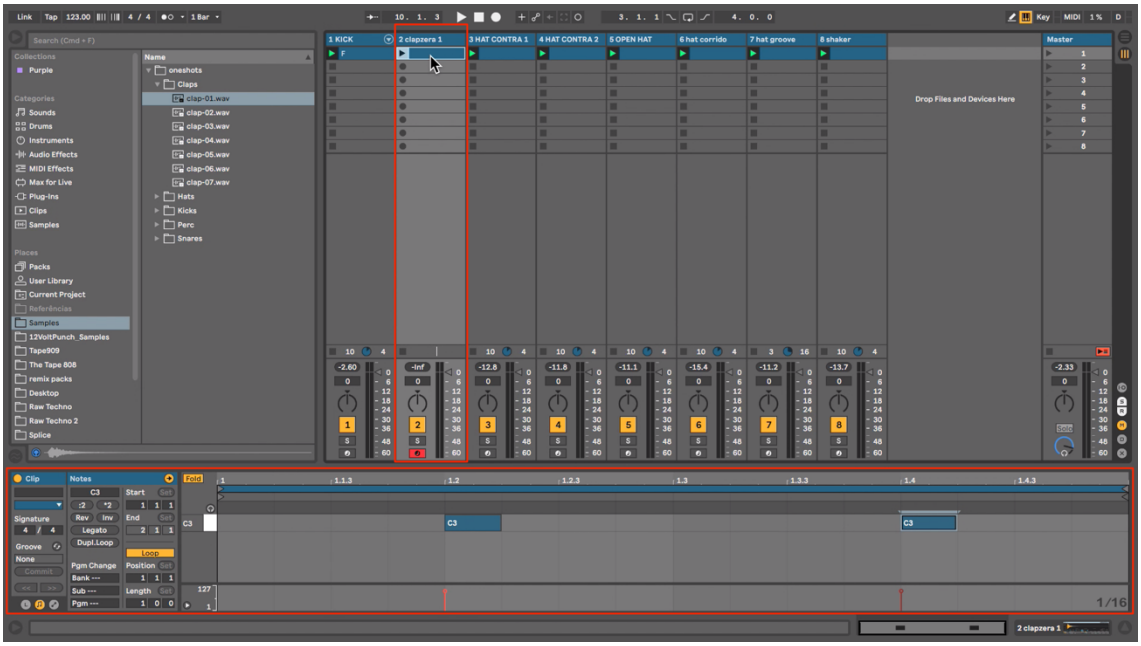
Depois de programar uma espécie de Pergunta e Resposta com elemento de percussão, você deve partir para o tratamento desse timbre, fazer os devidos ajuste de transiente, ou seja, controlar o Attack e Release, analisar com algum analisador de espectro frequências que podem ser ressonantes e até mesmo fazer limpeza de graves desnecessários. Inclusive, para que a "pergunta e resposta" seja coerente, é importante que o timbre tenha uma mesma região de frequências e soe de forma semelhante, e não esqueça de deixar o timbre em mono, porém pode acontecer do timbre soar ruim quando for para o Mono. Nestes casos, uma solução rápida e fácil é escolher utilizar o canal L ou R do timbre e seguir adiante, o importante é que ele fique em Mono do jeito que você deseja que ele seja. Veja um exemplo abaixo utilizando o bx_solo para escolher entre L e R, um plug-in gratuito da Plugin Alliance. Veja também a equalização de forma a deixar o timbre semelhante ao Hat Groove, que foi indicado anteriormente:

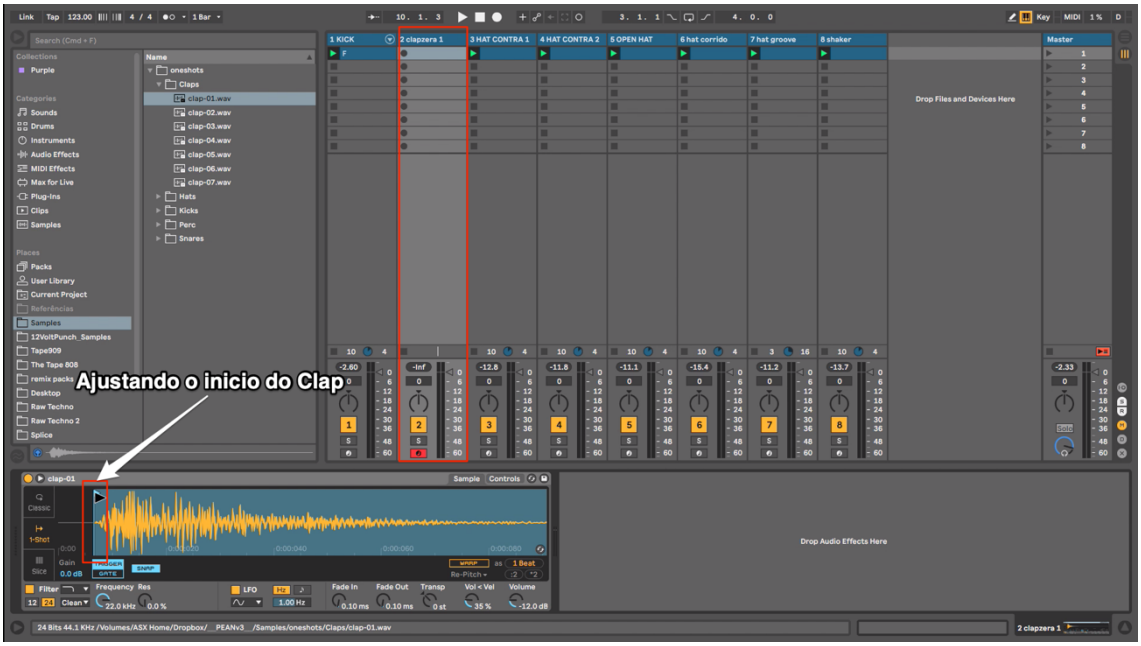
Escolhendo canal L ou R para tocar o timbre em Mono, pois a juncão de L+R estragará o timbre
Controlando Attack e Release


Controlando Ressonâncias

Construindo e Processando Clap

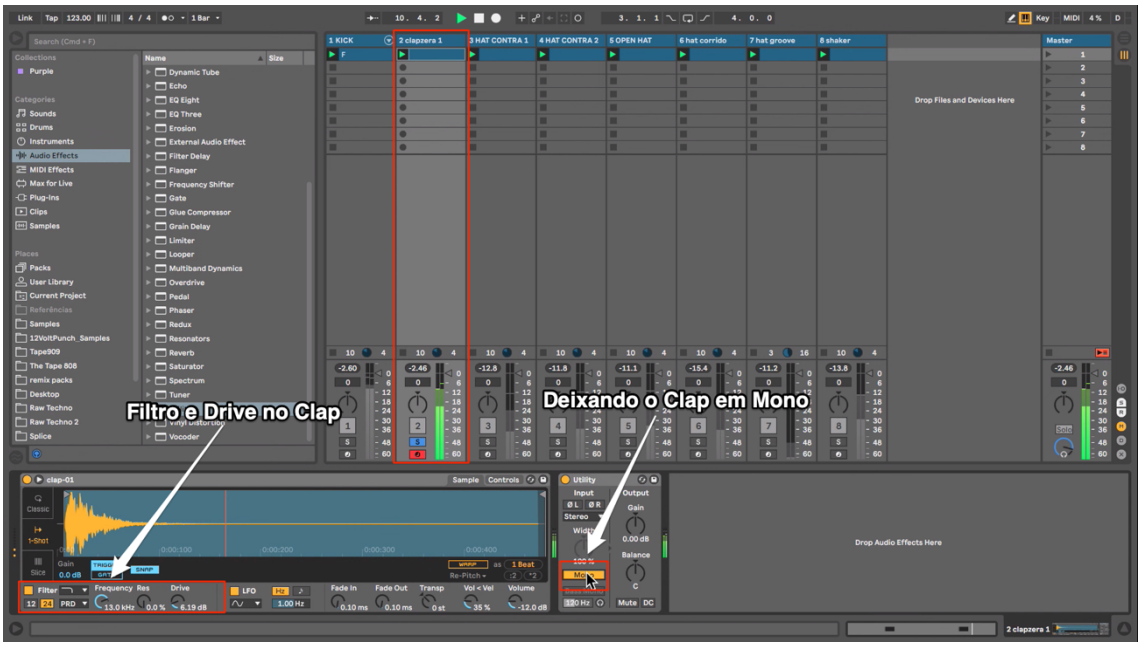
Para que você obtenha um clap forte, você pode pensar em Layer de Claps assim como indicado no início desse PDF ao construir um Kick. Inclusive, analise se o Sample está começando no inicio de sua onda sonora, pois às vezes pode haver silêncio no início do timbre e ele tocar de forma atrasada. Veja um exemplo abaixo:



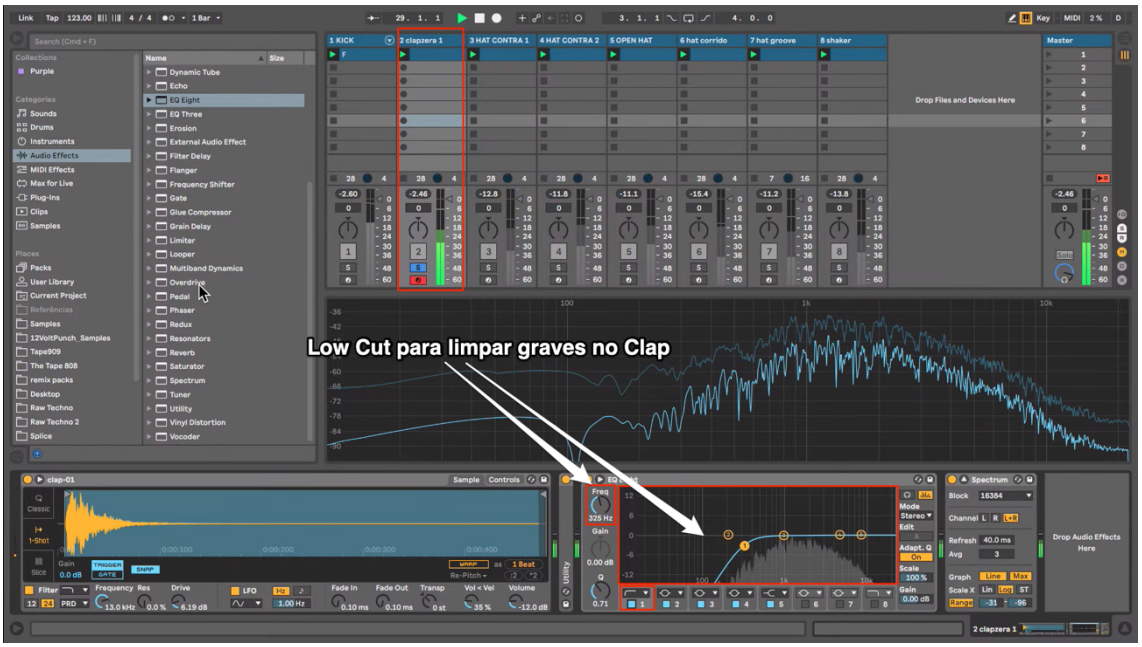


Dependendo de sua ideia para criação do clap, se você busca por algo mais “abafado” por exemplo, você pode controlar o filtro dentro do próprio Simpler e aplicar Drive utilizando

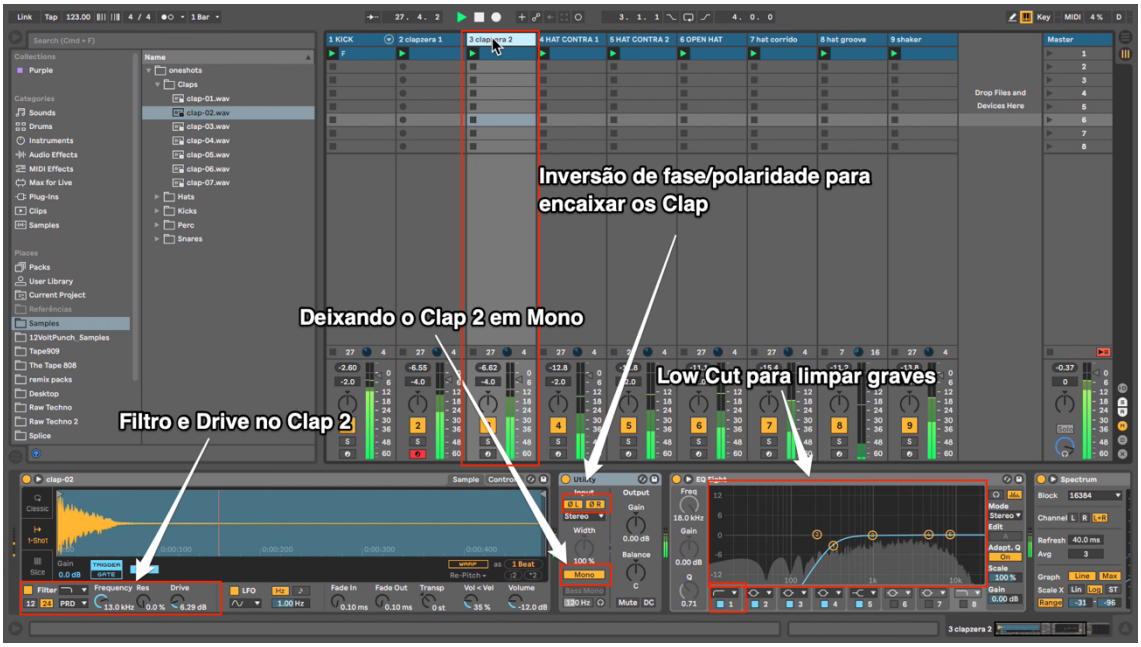
alguns dos modos disponíveis. Isso fará com que você tenha um clap abafado e forte. Não esqueça de deixá-lo em Mono. Veja o exemplo abaixo:



Desse ponto em diante, assim como todos os timbres anteriores, o clap também precisa de limpeza de frequências, às vezes pode existir ressonâncias, mas com certeza poderá ter sobra de graves e será necessário fazer o corte. Veja um exemplo abaixo:



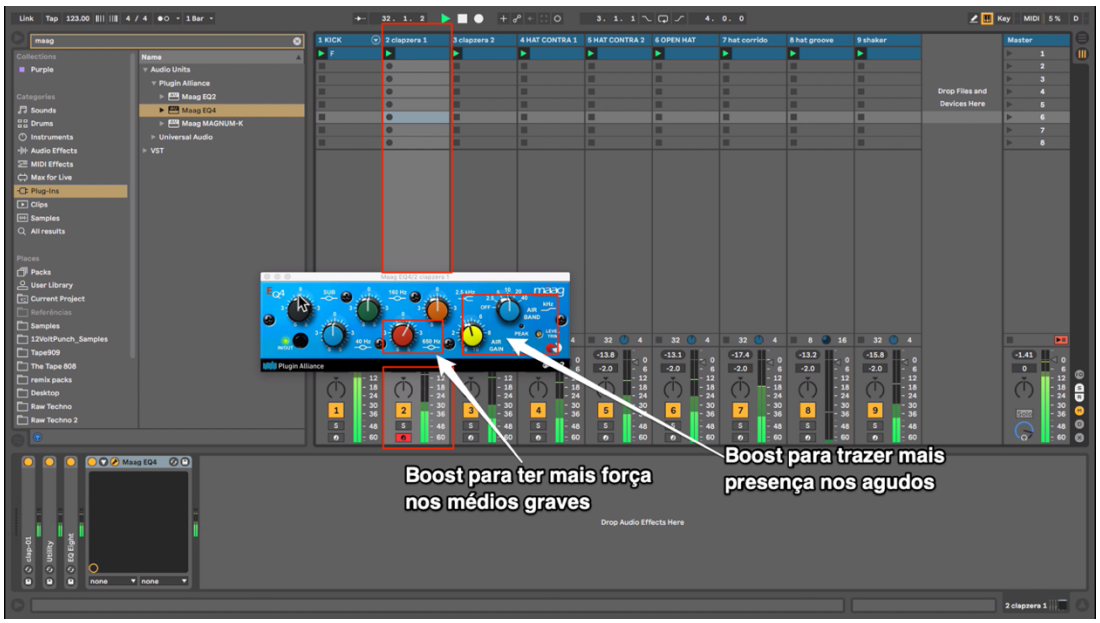
Para fazer o Layer e obter um clap bem encorpado, você pode duplicar o canal do clap já criado e escolher outro tipo de clap, algo com mais médio e agudo por exemplo, já que o clap anterior está mais abafado. Inclusive faça o mesmo tratamento realizado no clap anterior. Veja o exemplo a seguir:

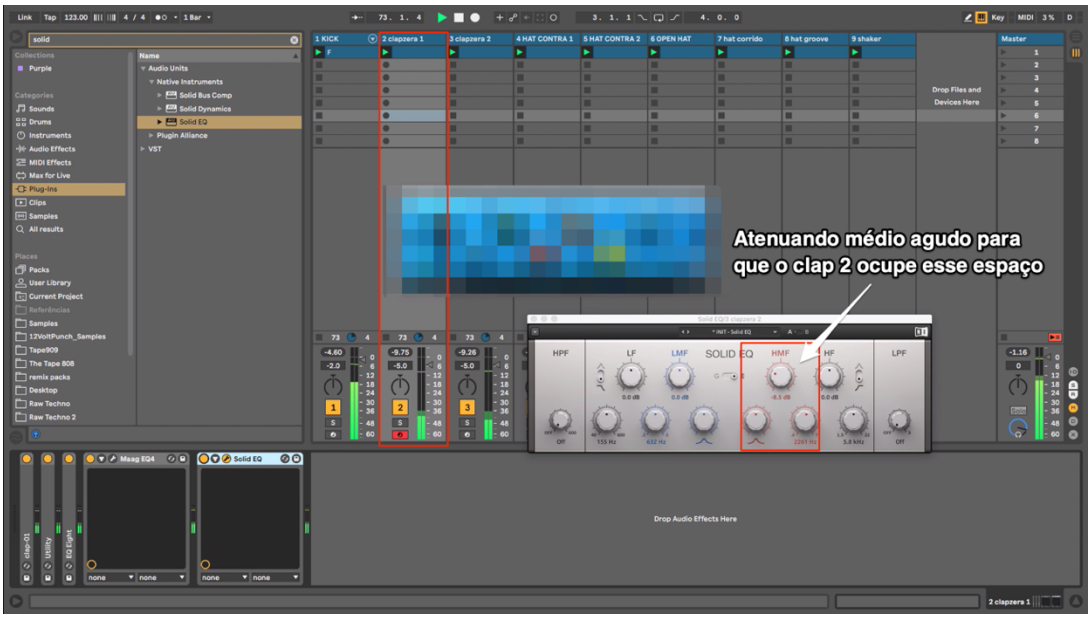

Inversão de fase/polaridade para encaixar os Clap
Deixando o Clap 2 em Mono
Low Cut para limpar graves
Filtro e Drive no Clap 2

Enriquecendo a bateria com plug-ins que emulam hardware analógico

Com todos os elementos da bateria ainda em mono, esse é um momento para deixar todos os seus timbres que já estão soando bem, agora soando melhor ainda, ou seja, é um momento de utilizar plug-ins externos que emulam hardware analógico para enriquecer sua bateria. Esse processo tem o nome de equalização criativa.

Iniciando pelos Claps, você pode utilizar um plug-in como o Maag EQ4 para trazer mais potência para cada timbre individualmente, e utilizar o Solid EQ para reduzir a região que um tem a mais que o outro não tem e vice-versa. Isso fará os Claps soarem mais encaixados.





Além dos Claps, você também pode fazer um tratamento especial no Hat Corrido para dar mais vida, inclusive você pode utilizar o próprio Solid EQ para isso. Veja o exemplo abaixo:

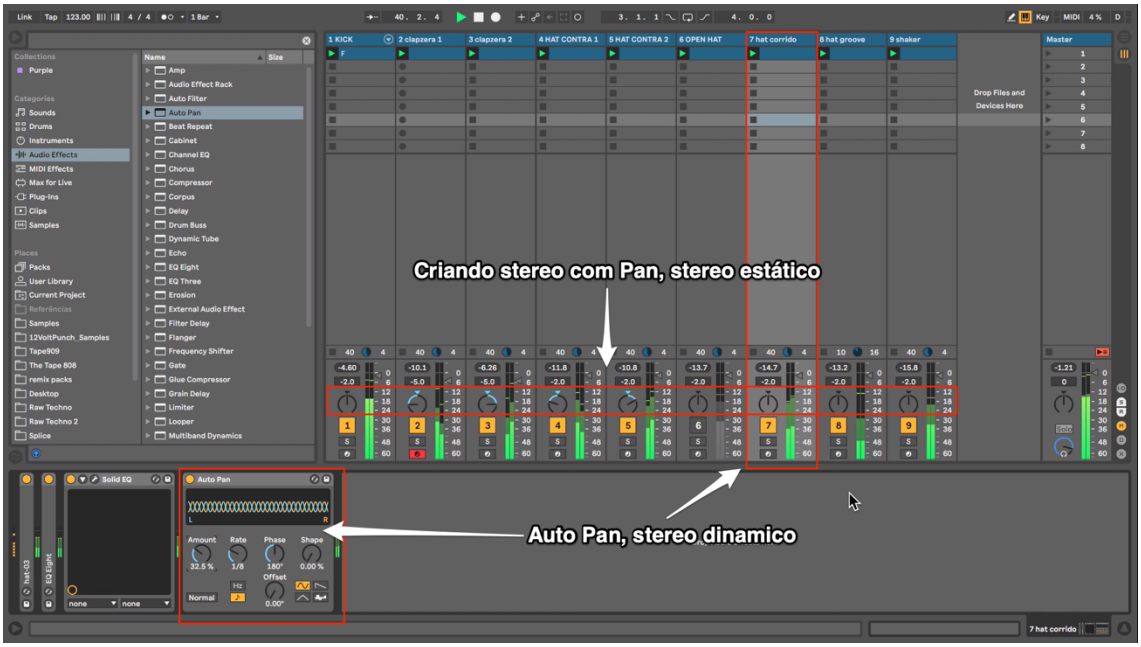
Enquanto alguns podem precisar de Boost para aparecer um pouco mais e ter mais vida, outros podem precisar de atenuação para que soem melhor, ou para que encaixe melhor ao tocar junto com os outros elementos. No exemplo a seguir foi realizado uma atenuação nos médios para que Open Hat soe melhor e abra espaço para outros timbres ocuparem essa região, como os Hat do Contratempo por exemplo.

Para você saber se todo processamento feito até aqui está “ok”, uma dica importante que você deve sempre seguir, é experimentar desligar e ligar algum canal que soa mais alto. Se ao desligar e ligar tudo parecer ter o mesmo volume e o mesmo timbre, quer dizer que tudo que você fez até aqui está “ok”, mas se ao desligar e ligar parecer que algum elemento está soando mais alto ou mais baixo, isso quer dizer que está ocorrendo mascaramento de frequências entre timbres, principalmente se todas as fontes sonoras estiverem em mono. Esse tipo de sensação também acontece quando há uma compressão mal feita, que neste ponto ainda não é o nosso caso.

Abrindo os elementos da bateria no stereo

A ideia de exemplificar este PDF utilizando 2 Claps para criação de 1 Clap e 2 Closed Hat para criação de 1 Closed Hat, é para que você entenda que, nesse momento de abrir elementos no stereo, quando você tem dois timbres diferentes que estão soando bem em mono, você pode realizar o stereo apenas com o Pan que já terá um stereo bacana, e esse stereo será monocompatível.

Há alguns elementos que são únicos nesses exemplos, como o Open Hat. Neste caso é interessante mantê-lo centralizado no Pan, e timbres como o Hat Corrido, é interessante pensar em algum tipo de stereo dinâmico, aquele que se movimenta de forma automática com plug-ins ou automação de Pan. Veja o exemplo de Pan em alguns elementos e a aplicação de "Auto Pan" no Hat Corrido para que ele tenha um stereo dinâmico:



Nos exemplos acima, foi citado a criação de 2 elementos que realizam uma espécie de "Pergunta e Resposta". Nesses elementos você poderia pensar em um tipo de stereo diferenciado utilizando Delay e Echo no modo Ping Pong, de uma forma que após tocar o timbre ocorra o Echo tempos depois, ou seja, como uma espécie de Pré-Delay para que o efeito de repetição não aconteça de forma muito rápida, mas para isso, além precisar inserir o Delay antes do Echo para que o efeito de Echo aconteça atrasado, será necessário que você crie um Grupo para ter um Chain de Delay com Echo que será o Wet, e o outro apenas com o som puro, denominado Dry. Veja o exemplo de criação a seguir:

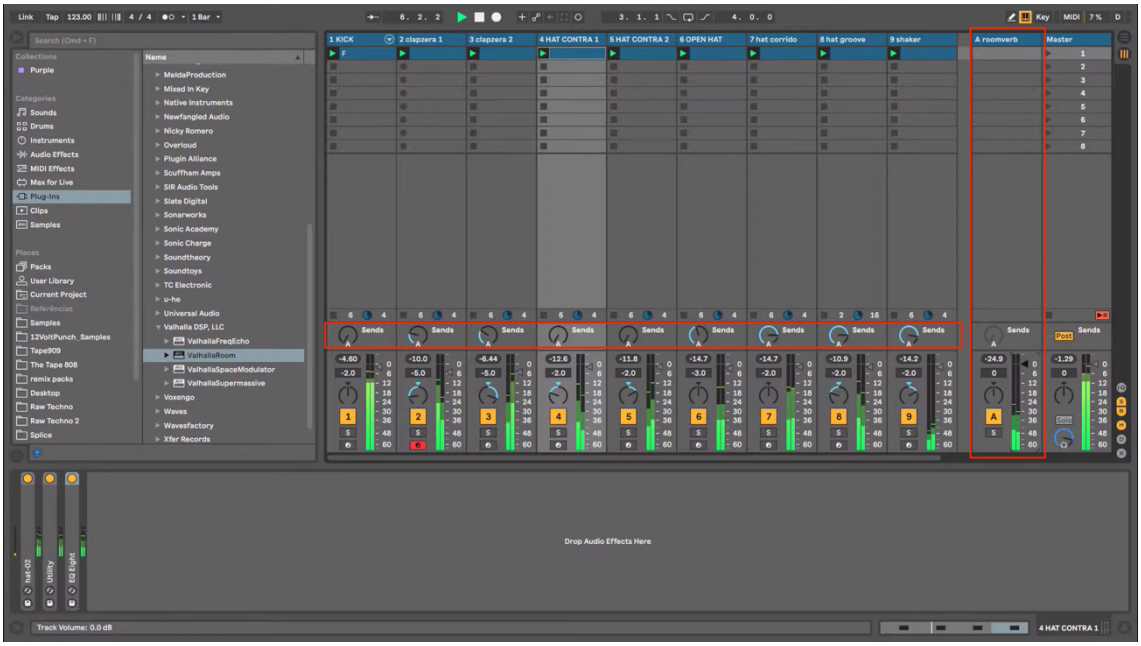
Já no Shaker que realiza a Pergunta e Resposta com o Hat Groove, você pode colocar o Echo Boy Jr da SoundTOys para abrir no stereo e ampliar o Groove. Veja o exemplo abaixo:

Esses dois últimos modos de criar stereo também são chamados de stereo dinâmico.

Conceitos importantes de uma boa bateria

Uma boa bateria, além de ir para os lados do campo stereo, também precisa estar ancorada no centro, ou seja, por mais que você tenha alguns elementos abertos no stereo, é importante que você tenha outros constantes no centro, principalmente se estiver tocando o mesmo ritmo daqueles que estão abertos no stereo. Mas além de ela ir para os lados e também estar no centro, é importante que ela também vá para o fundo, e essa sensação de fundo é criada com a utilização de reverb.

Para criar um fundo para bateria por completo, você pode utilizar um canal de Return e inserir algum tipo de reverb que contém sons de sala, ou seja, algum tipo de Room, como por exemplo o ValhallaRoom. Depois de inserí-lo no canal, é importante você direcionar alguns elementos para esse return e criar essa sensação de fundo na bateria, ou profundidade. Veja o exemplo abaixo e repare que nem todos os elementos precisam ir para o Room, somente aqueles que você deseja que esteja em alguns “espaço”. Pode haver outros que você queira deixar bem no fundo, logo você deverá mandar um valor maior em dBs via Send:



Aula Extra

Agora que você terminou a leitura deste PDF da 1º aula do Produzindo em Alto Nível, coloque em prática tudo que você aprendeu até aqui, e assista a Aula Extra que estará disponível por apenas 24 horas no canal do Telegram, bastando acessar o link para assistir: https://click.andresalata.com/telegram